Przeżyj...

Przygotuj się na najstraszniejszą grę ostatnich lat - Amnesia: Mroczny Obłęd to survival horror z prawdziwego zdarzenia. W trakcie gry natkniesz się na wiele naprawdę przerażających rzeczy: wszechobecne robactwo, przerażające sale prezentujące średniowieczne techniki tortur, zapuszczone cmentarzyska.

...koszmar

Niejednokrotnie podskoczysz ze strachu nie widząc nawet potworów, wystarczy sugestywna gra świateł i cieni. Klimat gry budowany jest w dużym stopniu dzięki dźwiękom. Pojawiają się przerażające krzyki, płacze, słychać kroki i stuki, choć nikogo nie ma w polu widzenia.

Ébredj fel...

Az Amnesia: The Dark Descent egy belső nézetes horror, ahol a történet és az atmoszféra főszerepet játszik. Daniel egy elhagyatott kastélyban eszmél fel mindenfajta emlékezet nélkül, amely magyarázatot adna az állapotára. Egyetlen esélye és reménye a túlélésre: Felkeresni saját sötét múltját! Interaktív rémálom, ahol a valóság elsődleges és kőbe vésett: Ez akár veled is megtörténhet!

Tapasztalat ...

Egy valós és hihető világ rendszere, ahol csak magadra számíthatsz, minden döntésednek súlya és jelentősége van. Az emberi természet sötét oldala életre kel ebben a félelmetes mesében. Egy izgalmas utazás az emberi elme legsötétebb szegmenseibe, te vajon mit tennél?

Angol nyelvű játékszoftver. Magyar nyelvű kézikönyvvel.

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS: Windows® XP • NVIDIA® GeForce™ 6 / ATI® Radeon™ 9600 (9X00 series and X series have various problems depending on low end and high end cards, what drivers that are installed and on what OS the game is running) • 1.5 GHz CPU • 1 GB RAM • 2.5 GB HDD. **RECOMMENDED:** Windows® XP/Vista/7 • NVIDIA® GeForce™ 6 / ATI® Radeon™ HD • 2.0 GHz CPU • 2 GB RAM • 2.5 GB HDD.

© 2011 Nordic Game Program. All rights reserved.

Magyarországon forgalmazza: CNG.HU Kft. 1021 Budapest; Budakeszi út 91. E-mail: support@cnghungary.hu.

FRICTIONAL GAMES

norden
Nordic Game Program

Oficjalny wydawca gry: Cenega Poland Sp. z o.o. CENEGA
02-188 Warszawa, ul. Janka Muzykanta 60
Centrum Obsługi Klienta: (22) 574 2 574. E-mail: cok@cenega.com

5 908305 201021

Amnesia THE DARK DESCENT - MROCZNY OBŁĘD

PC DVD ROM

PC DVD-ROM

„Minister zdrowia ostrzega - długotrwały kontakt grozi szaleństwem."

GRYOnline.pl

Amnesia

THE DARK DESCENT
MROCZNY OBŁĘD



18
ADULTS ONLY
DLA DOROSŁYCH

PL
ENG

FRICTIONAL GAMES

norden
Nordic Game Program

CENEGA

Amnesia

THE DARK DESCENT
MROCZNY OBŁĘD



FRICTIONAL GAMES

norden
Nordic Game Program

Spis Treści • Tartalomjegyzék

1) Uruchamianie gry 2

2) Rozgrywka 5

3) Problemy.................... 11

4) Centrum Obsługi Klienta w Polsce 12

5) Ograniczona gwarancja 12

6) Autorzy 13

1) A játék indítása 14

2) Az Amnesia 17

3) Hibaelhárítás.................... 22

4) Támogatás 23

5) Garanciális információk, korlátozott felelősségvállalás 23

6) Stáblista.................... 24

1) Uruchamianie gry

Menu uruchamiania

Po uruchomieniu gry zobaczysz na ekranie okno menu, w którym możesz zmienić ustawienia wielu opcji, takich jak wybór rozdzielczości czy karty dźwiękowej. Jeżeli nie wiesz, jaka konfiguracja jest najbardziej optymalna dla Twojego komputera, kliknij przycisk „Wykryj", a program spróbuje automatycznie dobrać wszystkie parametry. Jeżeli uważasz, że masz już doświadczenie w korzystaniu z komputera, zapoznaj się z opisami poszczególnych elementów menu uruchamiania:

Ogólne

Tę sekcję zobaczysz, uruchamiając grę po raz pierwszy. Jak już wiesz, masz możliwość skorzystania z opcji „Wykryj", która pozwala na automatyczną konfigurację program. Możesz jednak także wybrać jeden z trzech domyślnych poziomów jakości: niskiego, średniego, bądź wysokiego. Bardziej szczegółowe opcje znajdziesz w innych zakładkach menu.

Opcje grafiki

Najważniejszym elementem tej sekcji jest wybór rozdzielczości. Dopasuj ją tak, aby była zgodna z formatem monitora i upewnij się, że opcja „Pełny ekran" jest włączona. Jeżeli chcesz zmienić inne ustawienia grafiki, kliknij przycisk „Opcje zaawansowane".

Dźwięk

Jeżeli Twój komputer posiada kilka kart dźwiękowych, możesz wybrać tę, z której korzystać będzie gra. Większość użytkowników nie musi zmieniać ustawień tej opcji.

Gdy zakończysz proces konfiguracji, kliknij przycisk „Uruchom grę", aby przejść do menu głównego.

Wybór profilu

Przy pierwszym uruchomieniu (i tylko wtedy) gra wyświetli logo producenta, wydawcy oraz kilka informacji, a następnie przejdzie do menu głównego. W nim należy utworzyć profil nowego użytkownika, do którego przypisane zostaną indywidualne ustawienia (oprócz ustawień grafiki i dźwięku, gdyż są one wspólne dla wszystkich profili) oraz pliki zapisu gry. Dzięki temu rozwiązaniu z egzemplarza programu zainstalowanego na jednym komputerze bez przeszkód korzystać może wiele osób. Aby utworzyć profil, kliknij przycisk „Stwórz" i wpisz odpowiadającą Ci nazwę. Następnie zaznacz nowo powstały profil i kliknij przycisk „Wybierz". Oczywiście przy kolejnych uruchomieniach gry tworzenie nowego profilu nie będzie konieczne.

Główne menu

W głównym menu masz kilka opcji do wyboru:



Kontynuuj

Ta opcja stanie się dostępna dopiero po rozpoczęciu rozgrywki, a wybranie jej pozwoli na wznowienie gry w momencie, w którym została uprzednio przerwana.

Nowa gra

Wybranie tej opcji powoduje rozpoczęcie nowej gry.

Wczytaj grę

Po wybraniu tej opcji zobaczysz listę zapisanych stanów gry, które możesz wczytać. Doradzamy korzystanie z tej możliwości tylko wtedy, gdy chcesz ponownie zbadać jakieś miejsce. Jeżeli pragniesz wznowić uprzednio przerwaną rozgrywkę, wybierz opcję „Kontynuuj". Gra automatycznie zapisuje Twoje postępy w ważnych momentach, więc nie musisz się tym martwić.

Inna mapa

Wybranie tej opcji pozwoli Ci zagrać na mapach stworzonych przez innych użytkowników.

Opcje

W tym menu znajdują się opcje mające na celu poprawę doznań płynących z gry. Pozwala ono między innymi na włączenie bądź wyłączenie wyświetlania napisów, zmianę ustawień graficznych i klawiszologii. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w dalszej części instrukcji.

Zmiana profilu

Opcja ta pozwala na zmianę zalogowanego użytkownika bez wychodzenia z gry.

Wyjdź

Jeżeli uznasz, że Twoje nerwy potrzebują odpoczynku, wybierz tę opcję i ochłoń trochę.

Opcje

Poniżej znajdziesz krótki opis poszczególnych sekcji menu opcji. Więcej informacji na temat każdej z nich znajdziesz w samej grze, najeżdżając kursorem na te, które Cię interesują.

Gra

W tej sekcji możesz zmienić język gry i włączyć bądź wyłączyć napisy. Zmiana języka w trakcie rozgrywki jest oczywiście możliwa, ale naszym zdaniem atmosfera horroru na tym ucierpi.



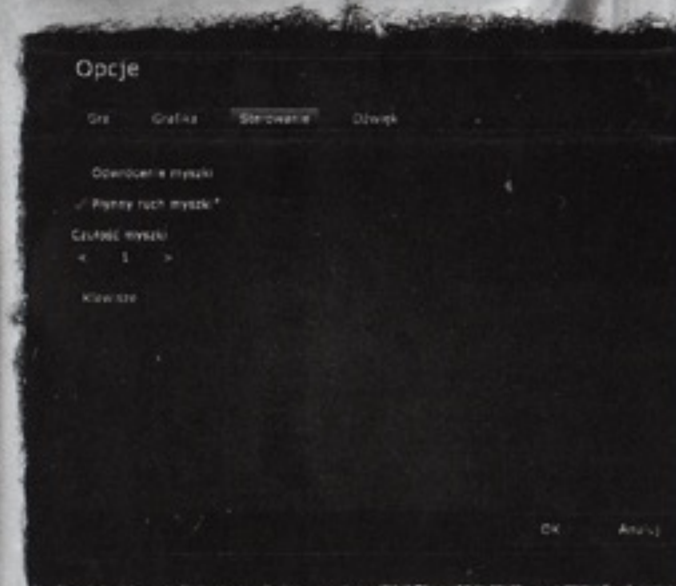
Grafika

Tutaj możesz zmienić rozdzielczość i wybrać jakość efektów. Aby mieć więcej możliwości, kliknij przycisk „Opcje zaawansowane". Zalecamy także konfigurację jasności wyświetlania zgodnie z instrukcjami na ekranie.



Sterowanie

W tej sekcji zmienić możesz różne ustawienia związane ze sterowaniem. Najważniejsza z dostępnych tu opcji to „Klawisze", która pozwala na zmianę obłożenia klawiatury lub przejrzenie ustawień domyślnych, jeżeli niniejsza instrukcja nie jest akurat pod ręką.



Dźwięk

Tutaj możesz zmienić głośność dźwięku i zmienić urządzenie audio.



2) Rozgrywka

Wstęp

Gra Amnesia – Mroczny Obłęd to horror, z którym najlepiej obcować późną nocą w ciemnym pokoju. Nie chodzi w niej o wygraną, lecz o wczucie się w postać, której losami pokierujesz.

Głównym celem, jaki nam przyświecał podczas tworzenia tej gry, było stworzenie onirycznej atmosfery, która przytłacza i przeraża, dlatego radzimy prawidłowo ustawić jasność ekranu, podkręcić głośność i założyć słuchawki, gdyż takie zabiegi znacznie polepszają jakość doznań płynących z rozgrywki.

Głównym elementem gry Amnesia jest badanie otoczenia, poszukiwanie ukrytych śladów i próba zachowania zdrowia (zarówno fizycznego, jak i psychicznego). Nie spiesz się, zaglądaj w każdy kąt i uważnie nasłuchuj podejrzanych dźwięków, bo od Twojej czujności zależeć może to, czy przeżyjesz.

Ruch

Omawiając podstawy sterowania, posłużymy się domyślnymi ustawieniami klawiszologii (znajdziesz je w dalszej części instrukcji), niemniej pamiętaj, że możesz zmienić je w menu opcji.

Do poruszania postaci służą klawisze W, S, A oraz D, które pozwalają jej wykonywać kroki w przód, tył i na boki. Aby się rozejrzeć, skorzystaj z myszki. Spacja pozwala na podskok, zaś klawisz Ctrl odpowiada za kucnięcie. Dzięki skokom możesz wspiąć się w niedostępne miejsca, natomiast kucając, łatwiej przejdziesz przez ciasne korytarze, zbadasz przedmioty leżące na ziemi i znikniesz z oczu przeciwnikom (ten wątek omówimy dalej).

Interakcja z otoczeniem

Gra próbuje symulować rzeczywiste prawa fizyki, co oznacza, że interakcja z otoczeniem jest bardzo intuicyjna. W większości przypadków wymaga ona tylko wciśnięcia LPM, ale czasem konieczne może być wciśnięcie PPM przy jednoczesnym przytrzymaniu LPM.

Aby wykonać jakąś czynność związaną z danym przedmiotem, spojrzyj na niego, gdy będzie on w pobliżu. Na ekranie ujrzysz wtedy ikonę, która pokaże Ci, co dokładnie możesz zrobić. Ikona ta jest czytelna i zrozumiała, więc przeglądanie wszystkich jej wariantów (widocznych poniżej) nie jest konieczne przed rozpoczęciem gry. Pamiętaj także, że jeżeli opcja wyświetlania podpowiedzi jest włączona (a domyślnie jest), w trakcie gry zobaczysz informacje, które powinny rozwiać wszelkie wątpliwości.



Ikona domyślna

Ta ikona przedstawia rozmaite czynności, których dokładny rodzaj zależy od danych przedmiotów. W większości przypadków (z wyjątkiem stałych elementów otoczenia) interakcja polega na przytrzymaniu LPM i poruszaniu myszką. W dalszej części instrukcji znajdziesz listy wszystkich możliwych ruchów myszką.



Popchnij

Aby popchnąć jakiś przedmiot, przytrzymaj LPM, a następnie skorzystaj z klawiszy odpowiedzialnych za ruch, aby wyznaczyć konkretny kierunek. Wciśnięcie PPM zaowocuje silnym pchnięciem.



Weź

Kliknij LPM, aby zabrać oglądany przedmiot.



Zapal

Jeżeli znajdziesz potencjalne źródło światła, zobaczysz na ekranie tę ikonę oraz liczbę krzesiw, które posiadasz (ten element gry omówiony jest w dalszej części instrukcji). Klikając LPM, rozpalisz ogień, ale zużyjesz do tego jedno krzesiwo.



Przejdź na inny poziom

Tę ikonę zobaczysz, docierając do drzwi prowadzących na następny poziom. Pamiętaj, żeby dokładnie zbadać poziom, na którym aktualnie jesteś, zanim zdecydujesz się skorzystać z tych drzwi!



Wspinaj się

Aby wspiąć się, kliknij LPM. Jeżeli chcesz zeskoczyć z obiektu, po którym się wspinasz (na ogół będzie to drabina), wciśnij PPM lub spację.

Rodzaje czynności domyślnych

Gdy na ekranie zobaczysz ikonę domyślną, Twoja postać będzie mogła wykonać jedną z opisanych poniżej czynności. Pamiętaj, że jeżeli opcja wyświetlania podpowiedzi jest włączona (a domyślnie jest), w trakcie gry zobaczysz informacje, które powinny rozwiać wszelkie wątpliwości.

Podnieś

Przytrzymaj LPM, aby podnieść dany przedmiot. Możesz z nim chodzić, trzymając go w rękach, ale jeżeli jest on ciężki, to raczej zapomnij o bieganiu. Gdy staniesz przed koniecznością precyzyjnego ustawienia przedmiotu w jakimś miejscu, przytrzymaj przycisk R (lub ŚPM), a następnie obróć trzymany obiekt przy pomocy myszki. Klikając PPM, rzucisz nim przed siebie, co może się przydać przy wyłamywaniu drzwi.

Drzwi

Aby otworzyć lub zamknąć drzwi, przytrzymaj LPM, a następnie rusz myszką. Kliknięcie PPM spowoduje silne pchnięcie drzwi.

Szuflada

Aby otworzyć szufladę, przytrzymaj LPM, a następnie rusz myszką. Podobnie jak w przypadku drzwi, kliknięcie PPM spowoduje silne pchnięcie szuflady.

Dźwignia

Aby przestawić dźwignię, przytrzymaj LPM, a następnie rusz myszką w odpowiednią stronę.

Koło

Kiedy masz do czynienia z kołem, przytrzymaj LPM, a następnie wykonaj kulisty ruch myszką.

Nieruchomy obiekt

Niektóre obiekty są za duże, żeby nimi manewrować, innych zaś po prostu nie da się ruszyć. W takich sytuacjach wystarczy kliknięcie LPM . Usłyszysz jakiś dźwięk, i/lub na ekranie zobaczysz napis informujący o tym, że dalsza interakcja z tym przedmiotem nie jest konieczna.

Ekwipunek

Ekran ekwipunku możesz otworzyć, wciskając przycisk Tab (w niektórych momentach gry może to być niewykonalne). Znajdziesz w nim wszystkie zebrane przez Ciebie przedmioty, zobaczysz aktualny poziom zdrowia oraz poczytalności, dowiesz się ile oliwy zostało w Twojej latarni i czy masz jeszcze jakieś krzesiwa. Aby uzyskać więcej informacji o którymś z elementów ekranu ekwipunku, najedź na niego kursorem.

Ekran ekwipunku przyda Ci się głównie do wykorzystywania zebranych przedmiotów na jeden z dwóch sposobów:

Użyj przedmiotu

Aby użyć przedmiotu na jakimś elemencie otoczenia, kliknij go dwa razy przy pomocy LPM. Ekran ekwipunku zostanie zamknięty, a zamiast celownika w środku ekranu pojawi się ikona wybranego przedmiotu. Podejdź do obiektu, który Cię interesuje, a gdy ikona zacznie mrugać, kliknij LPM.

Łączenie przedmiotów

Niekiedy sytuacja wymagać będzie połączenia ze sobą dwóch przedmiotów. Aby to zrobić, przeciągnij jeden z nich na drugi, przytrzymując LPM.

Na ekranie ekwipunku możesz także otworzyć dziennik, który opisany jest poniżej.

Dziennik

Dziennik otworzyć możesz wciskając przycisk J, lub klikając odpowiednią ikonę na ekranie ekwipunku. Możesz także obejrzeć najnowszy wpis przy pomocy przycisku N. Dziennik dzieli się na kilka kategorii:

Pamiętniki

Tutaj trafiają fragmenty pamiętników odczytywanych głosami ich autorów (pamiętaj jednak, że narrację usłyszysz tylko przy pierwszym przejrzeniu danego wpisu). Każdy z takich wpisów podzielony jest na kilka ponumerowanych części, które zawsze można skompletować na jednym poziomie. Przy pomocy strzałek w lewo i prawo możesz zmieniać strony pamiętnika, zaś klikając strzałkę w dół powrócisz do ekranu dziennika.

Notatki

Notatki nie są podzielone na części i nie są odczytywane głosami ich autorów. Poruszanie się po ekranie notatek wygląda tak samo jak w przypadku pamiętników.

Zadania

Są to niezwykle ważne zapiski, które mogą Ci pomóc, jeżeli gdzieś utkniesz. Gdy w dzienniku znajdzie się kolejne zadanie, w prawym dolnym rogu zobaczysz migającą ikonę, a w głośnikach usłyszysz dźwięk przypominający skrobanie piórem po papierze. Aby otworzyć listę zadań, wciśnij przycisk M. Poruszanie się po ekranie notatek wygląda tak samo jak w przypadku pamiętników i notatek.

Zdrowie i poczytalność

Stan Twojego zdrowia będzie się pogarszał za każdym razem, gdy postać zostanie ranna (na skutek ciosu, upadku, itp.). Jeżeli obrażenia okażą się śmiertelne, umrzesz. Jednakże śmierć nie działa tutaj tak jak w innych grach - odrodzisz się bez konieczności zaczynania wszystkiego od nowa i utraty wszystkich postępów, niemniej w Twoim otoczeniu zajdzie jakaś zmiana. Może ona dotknąć różnych aspektów świata, tak więc nigdy nie masz pewności, co dokładnie się stanie. Aby podnieść poziom zdrowia, musisz znaleźć butelki ziołowego specyfiku.

Twoja poczytalność to ważny aspekt gry, więc uważnie śledź jej poziom. Jeżeli będzie on niski, Twoja postać doświadczy problemów zarówno natury fizycznej, jak i psychicznej, które mogą być bardzo nieprzyjemne. Przyglądając się potwornym scenom, wynaturzonym przeciwnikom lub tkwiąc w ciemności (więcej na ten temat poniżej) pomału tracisz rozum. Jedynym sposobem na odzyskiwanie utraconych punktów poczytalności jest rozwiązywanie zagadek i pokonywanie przeszkód. Dlatego ważne jest dbanie o stan umysłu, gdyż nigdy nie wiadomo, kiedy uda się odzyskać równowagę psychiczną.

Ciemność

Ponieważ Twój umysł jest słaby, nie możesz za długo tkwić w ciemności. Mrok powoduje szybką utratę punktów poczytalności, więc rozglądaj się za świecami, pochodniami lub jaśniejszymi miejscami. Aby zapalić potencjalne źródło światła, spójrz na nie i kliknij LPM. Pamiętaj, że do tego potrzebne będzie krzesiwo. Nie używaj ich pochopnie, ale także nie chomikuj ich zanadto, gdyż ciemność może poważnie zszargać Twoje nerwy.

Innym sposobem na rozświetlenie mroku jest latarnia. Znajdziesz ją w miarę szybko, a jej blask pozwoli rozproszyć cienie. Aby ją zapalić, wciśnij F lub kliknij jej ikonę na ekranie ekwipunku. Pamiętaj jednak, że latarnia zużywa oliwę, więc korzystaj z niej rozsądnie. Oliwę znaleźć możesz w butelkach lub beczkach.

Potwory

Przemierzając mroczne korytarze, nierzadko natkniesz się na dziwne stworzenia czające się w ciemnościach. Pamiętaj, że gra ta nie jest strzelaniną, a Ty nie jesteś bohaterem. Twoi przeciwnicy są bardzo niebezpieczni, więc musisz wykazać się sprytem i ostrożnością. Najlepiej ukryj się w ciemnościach i poczekaj, aż potwory odejdą. Kucając w mroku, Twoja postać stanie się niemal niewidoczna, ale pamiętaj, że źle odbije się to na stanie jej umysłu.

Kiedy wiesz, gdzie znajduje się przeciwnik, spróbuj go ominąć. Nie wstawaj i pomału przemieszczaj się w ciemnościach, przy czym pamiętaj, że jeżeli wpadniesz na jakiś przedmiot, wróg może Cię usłyszeć.

Czasem najlepiej jest schować się w kryjówce i poczekać aż zagrożenie minie, ale grozi to utratą zmysłów, a potwór i tak może Cię znaleźć, jeżeli przez przypadek pójdzie we właściwym kierunku.

Jeżeli przeciwnik Cię zauważy, uciekaj. Schowaj się w jakimś pokoju i zabarykaduj drzwi. Nie patrz na bestię za długo, gdyż Twój rozum źle znosi takie widoki.

Zapisywanie

Gra zapisuje się sama we wszystkich kluczowych momentach, więc nie musisz się tym przejmować. Gdy masz ochotę odejść od ekranu, wciśnij klawisz Esc i wybierz opcję „Zapisz i wyjdź". Po ponownym uruchomieniu gry możesz wznowić swoją podróż, wybierając opcję „Kontynuuj".

Domyślne sterowanie

Akcja	Sterowanie
Ruch	**W, A, S** oraz **D**
Rozglądanie	**Myszka**
Główne menu	**Esc**
Ekwipunek	**Tab**
Dziennik	**J**
Zadania	**M**
Ostatni tekst	**N**
Poprzedni ekran menu	**Esc**
Działanie	**LPM**
Rzut	**PPM**
Obracanie trzymanego przedmiotu	**Przytrzymaj R**
Przybliżenie/oddalenie trzymanego przedmiotu	**Kółko myszki**
Skok	**Spacja**
Kucnięcie	**Ctrl**
Bieg	**Przytrzymaj Shift**

3) Problemy

- Nie wiem, co robić dalej!

Przede wszystkim zajrzyj do swoich zadań i sprawdź, czy nie ma tam żadnych podpowiedzi.

Rozejrzyj się uważnie po całym poziomie i sprawdź, czy nic Ci nie umknęło. Najważniejsze przedmioty powinny leżeć w widocznych miejscach, więc jeżeli zajrzysz do każdego pokoju, to raczej je znajdziesz. Pamiętaj także, że niemal wszystkie zagadki da się rozwiązać przy pomocy obiektów rozrzuconych po tym samym poziomie, a jeżeli jakaś przeszkoda wymagać będzie wykorzystania przedmiotu leżącego gdzie indziej, zobaczysz stosowną informację na ekranie zadań.

Jeżeli i to nic nie da, zajrzyj na nasze forum: **http://frictionalgames.com/forum/** i poproś jego użytkowników o pomoc!

- Gra chodzi powoli i strasznie „szarpie".

Jeżeli masz problemy z płynnością rozgrywki, spróbuj wykonać poniższe czynności:

- Obniż rozdzielczość.
- Upewnij się, że rozdzielczość filtra ssao i jakość paralaksy jest niska.
- Obniż jakość cieni lub w ogóle je wyłącz.
- Wyłącz synchronizację pionową.
- Upewnij się, że posiadasz najnowsze sterowniki do swojej karty graficznej.
- Gra nie chce się uruchomić / na ekranie pojawiają się artefakty.

Oto, co możesz zrobić:

- Upewnij się, że posiadasz najnowsze sterowniki do swojej karty graficznej.
- Upewnij się, że Twój system posiada specyfikację OpenAL, która powinna się uruchomić podczas instalacji gry.
- Obniż jakość cieni.
- Zajrzyj do naszego działu pomocy na stronie **http://support.frictionalgames.com/** i sprawdź, czy nie ma tam rozwiązania Twojego problemu.

4) Centrum Obsługi Klienta w Polsce

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera (lub konsoli, jeśli problem dotyczy gry na konsolę) i problemu, który wystąpił.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

Dane kontaktowe Centrum Obsługi Klienta Cenega Poland:

Adres pocztowy:	Centrum Obsługi Klienta, Cenega Poland Sp. z o.o.
	ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa
Numer telefonu:	(22) 574 2 574 (od pon. do pt, w godz. 9-17)
Faks:	(22) 574 2 555
E-mail:	cok@cenega.com

5) Ograniczona gwarancja

Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 14 dni, począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD/BluRay) oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa; telefonicznie pod numer: (22) 574 2 574; faksem pod numer: (22) 574 2 555; za pomocą poczty elektronicznej na adres cok@cenega.com – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

6) Autorzy

Projekt
Thomas Grip
Jens Nilsson

Programiści
Thomas Grip
Luis A. Rodero Morales

Dźwięk
Jens Nilsson

Grafika
Marcus Johansson
Marc Nicander

Projekt poziomów
Marcus Johansson
Marc Nicander
Jens Nilsson

Skryptowanie poziomów
Thomas Grip
Luis A. Rodero Morales
Jens Nilsson

Port na komputery Mac i system Linux
Edward Rudd

Dodatkowe projekty graficzne
Abyss Lights Studios
Rasmus Gunnarsson
Magnus Hertzberg
Nicodemus Mattisson
Jonas Steinick Berlin
Olof Strand
Sebastian Vasselbring

Muzyka
Mikko Tarmia

Dodatkowe efekty dźwiękowe
Tapio Liukkonen - Kaamos Sound

Teksty
Mikael Hedberg

Scenariusz
Thomas Grip
Mikael Hedberg

Rysunki koncepcyjne
Rasmus Gunnarsson
Jonas Steinick Berlin

Nadzór nagrań i casting
Lani Minella - AudioGodz

Aktorzy
Richard Topping
jako Daniel
Sam Mowry
jako Alexander
Bill Corkery
jako Agrippa
Eric Newsome
jako Herbert
Lani Minella
jako dziewczyna i matka
Marc Biagi
jako niewinny mężczyzna
Dave Rivas
jako mężczyzna z kostnicy
Dan Zullo
jako Wilhelm i zbiry

Betatesterzy
Anton Adamse
Antonio Luis Tirado Chávez
Agustín Cordes
Cedric Guillemet
Christopher Bates
Rasmus Gunnarsson
David Gustavsson
Mikael Hedberg
Magnus Hertzberg
Martin Jonsson
Tom Jubert
Aleksey Luchin
Kristoffer Lövgren
Javier Mairena
Nicodemus Mattisson
Emil Meiton
David Rosen
Michaël Samyn
Jonas Steinick Berlin
Erik Svedäng

Podziękowania
Dziękujemy wszystkim naszym bliskim za wsparcie i cierpliwość.

Wolfire Games
Julio Jerez - Newton Game Dynamics
Andreas Jonsson - Angel Code
DevIL Image Library
TinyXML
LibSDL

1) A játék indítása

Launcher (Indító)

Amikor a játék elindul, először az indító alkalmazást fogod látni. Itt tudsz állítani a képernyőfelbontáson, hangkártyát tudsz választani, és az egyéb, játékkal kapcsolatos beállításokat találod. Ha nem vagy biztos benne, hogy melyik a legjobb beállítás, nyomd meg a "Detect" gombot és az alkalmazás megkeresi a számítógépedhez legmegfelelőbb konfigurációt. Ha haladó felhasználó vagy, a következő leírások neked szólnak:

General (Általános)

Ez a rész fog látszani, amikor először elindítod az alkalmazást. Ahogy már feljebb írtuk, a "Detect" gombbal tudod automatikusan beállítani a konfigurációt. Továbbá választhatsz az előre beállított minőségi szintek közül (Low – alacsony, Medium – közepes és High – magas). A következő részeken részletesebb beállítási lehetőségeket találsz.

Graphics (Grafika)

A legfontosabb beállítás ezen a részen a felbontás ("Resolution"). A legjobb eredmény érdekében olyan beállítást válassz, amelynek képaránya megegyezik a monitorod natív felbontásával. A legjobb élmény érdekében a "Full Screen" (teljes képernyő) beállítást is engedélyezd. Ha részletesebben szeretnéd állítani a minőséget, kattints a "Show Advanced" gombra!

Sound (Hang)

Ha a számítógépedben több hangkártya is van, itt választhatod ki, hogy melyik legyen használatban. A legtöbb felhasználónak ezzel nem kell törődnie.

Ha elégedett vagy az alapvető konfigurációval, kattints a "Launch Game" gombra, és a játék elkezdődik.

Profil választás

Néhány embléma és üzenet után (melyeket csak az első indításnál fogsz látni), megjelenik a főmenü. Először létre kell hoznod itt egy felhasználót. A játék minden felhasználó-specifikus adatot (a grafikai és hangbeállítások kivételével) játékosonként külön ment, így több felhasználó egyszerűbben tudja használni a játékot. A folytatáshoz kattints a "Create" gombra, írj be egy nevet, majd válaszd ki az épp létrehozott felhasználót és kattints a "Select" gombra. A következő indításnál természetesen elég lesz csak kiválasztanod a most létrehozott karaktert.

Főmenü

A főmenüben a következő lehetőségek közül választhatsz:



Continue (Folytatás)

Csak akkor érhető el, ha már elkezdtél egy játékot korábban. A menüpont választásával onnan folytatod a legutóbbi játékot, ahol abbahagytad. Valószínűleg ezt fogod választani, ha már elkezdtél egy játékot.

Start New Game (Új játék indítása)

Új játékot indít.

Load Game (Játék betöltése)

Egy listát ad a mentett játékokról. Csak akkor válassz innen, ha egy helyszínt újra meg szeretnél látogatni. Ha onnan szeretnéd folytatni a játékot, ahol legutóbb abbahagytad, használd a „Continue" menüpontot. A játék automatikusan ment a fontos helyszíneken, ezért neked nem kell törődnöd a mentéssel.

Custom Map (Egyéni térkép)

Ebben a speciális módban a felhasználók által készített térképeken játszhatsz.

Options (Beállítások)

Itt számos beállítást tudsz megváltoztatni a jobb játékélmény érdekében. A játékkal kapcsolatos beállításokat, mint például a feliratok ki- és bekapcsolását, grafikai beállításokat és a vezérlést tudod változtatni. Erről bővebben a későbbiekben olvashatsz.

Change Profile (Profil váltása)

Az aktív profilt tudod cserélni, anélkül, hogy kilépnél a játékból.

Exit (Kilépés)

Ha túl feszült a helyzet, itt tudsz kilépni a játékból.

Options (Beállítások)

A következőkben a beállítások menü különböző részeinek rövid leírását találod. Az egyes beállításokról szóló további információkért vidd az egérmutatót a szövegmező fölé.

Game (Játék)

Olyan beállításokat találsz itt, mint a nyelv és a feliratok. Lehetséges játék közben is nyelvet váltani, de ajánlott ezt új játék megkezdése előtt megtenni a legjobb élmény érdekében.



Graphics (Grafika)

Olyan beállításokat találsz itt, mint a felbontás és az effektek minősége. A grafika részletesebb finomhangolásához kattints a „Show Advanced options" gombra. A lehető legjobb élmény elérése érdekében állítsd a Gamma értéket az utasításoknak megfelelően!



Input (Vezérlés)

Itt találod a vezérléssel kapcsolatos beállításokat. A legfontosabb a „Key Configuration" gomb, aminek megnyomásával egy új ablak nyílik meg, ahol kedved szerint testre szabhatod a billentyűzetkiosztást. Továbbá itt tudod megnézni, hogy melyik billentyű mit csinál.



Sound (Hang)

Itt tudsz állítani a hangerőn és a használandó hangeszközt tudod kiválasztani.



2) Az Amnesia

Bevezetés

Az Amnesia – The Dark Descent egy lassúmenetű horrorjáték, melyet egyedül, egy sötét szobában, késő éjjel a legjobb játszani. Nem a győzelem a játék célja, hanem, hogy elmerülj benne és éld át a játék világát és történetét.

A legjobb hatás érdekében állítsd be megfelelően a gammát a grafikai beállításoknál, viselj fejhallgatót, és tekerd fel a hangerőt. A célunk az volt mindenek felett, hogy a játékos számára egy kényelmetlen, kísérteties légkört teremtsünk, és ezen előkészületekkel a kívánt hatás nagymértékben növekszik.

Az Amnesia játékmenetének alapja a környezet felfedezése, a nyomok felderítése, és a túlélés – mind fizikailag, mind szellemileg. Szép lassan vizsgáld meg a környezetedet, és figyelj minden furcsa hangra, ez ugyanis a túlélést jelentheti számodra.

Mozgás

Az alapvető vezérlés tárgyalása során az alapértelmezett beállításokra fogunk hivatkozni (lent részletezve), de minden billentyű átállítható a menüben.

A mozgáshoz használd a W, S, A és D billentyűket, melyekkel előre, hátra és oldalra tudsz mozogni. Az egérrel tudsz nézelődni és irányt váltani. A Szóköz megnyomásával karaktered felugrik, a Ctrl billentyű hatására lekuporodik. Az ugrással a magas akadályokat lehet megmászni, az összekuporodással a szűk átjárókon lehet túljutni, a földön lévő tárgyakat lehet megvizsgálni, és rejtőzködni lehet (erről részletesebben később).

Alapvető irányítás

A legtöbb cselekvés szimulált fizikát használ. Ez azt jelenti, hogy az új tárgyak felfedezése nagyon intuitív. Minden cselekvés a bal egérgomb megnyomásával kezdődik, és bizonyos speciális cselekvések a jobb egérgomb megnyomásával érhetők el (a bal gomb nyomva tartása mellett).

Fókuszban kell lennie a tárgynak, amit használni akarsz. Ezt úgy tudod megtenni, hogy odamész a tárgyhoz és a képernyő közepén található célkeresztet a tárgyra viszed. Amikor a tárgy fókuszba került, a lehetséges cselekvés a megjelenő ikontól függ. Az egész nagyon intuitív és a lenti útmutatás csak ajánlás. Egy gyors pillantás elég, ha még nem kezdted el a játékot. Ne feledd, ha a tippek (hints) be vannak kapcsolva (alapértelmezettként igen), akkor a program végigvezet ezeken a mozdulatokon.



Alapértelmezett

Ez jelképezi a cselekvések legszélesebb skáláját. A pontos mozdulat a fókuszban lévő tárgytól függ. Az összes mozdulatnál – a statikus tárgyakat kivéve – egyszerűen az egérgomb lenyomása közben csinálnod kell egy mozdulatot. Lejjebb találod az összes lehetséges mozgást.



Tolás

Egy tárgy tolásához tartsd lenyomva a bal egérgombot, majd a W, S, A és D (mozgás) billentyűkkel tudod mozgatni a tárgyat. A jobb egérgombbal tudsz egy erőset lökni.



Felvesz

Ez az ikon akkor jelenik meg, ha a fókuszban egy felvehető tárgy van. Ha a bal egérgombbal kattintasz a fókuszban lévő tárgyra, felveszed azt.



Gyújtás

Amikor egy fényforrás van a fókuszban, ezt az ikont fogod látni a jelenleg elérhető tűzszerszámok számával együtt (erről részletesebben később). Ha megnyomod a bal egérgombot, a fényforrás kigyullad és egyel kevesebb tűzszerszámod lesz.



Új szint ajtó

Ez az ikon azt jelzi, hogy a fókuszban lévő tárgy egy ajtó, és ha a bal egérgombot megnyomod, új szint töltődik be. Mindig vizsgáld át alaposan a szintet, mielőtt új szintre lépsz!



Mászás

A mászáshoz (általában létrára) egyszerűen nyomd meg a bal egérgombot (nem szükséges nyomva tartani). A jobb egérgombbal vagy a szóköz billentyűvel tudsz lejönni a létráról.

Alapértelmezett cselekvéstípusok

Amikor az alapértelmezett ikon jelenik meg, a tárgy a lent felsoroltak közül valamelyik. Ezek játék közben el lesznek magyarázva, ha a tippek (hints) be vannak kapcsolva (alapértelmezettként igen).

Tárgy megfogása

Tartsd lenyomva a bal egérgombot egy tárgy felvételéhez. A felvett tárgyat tudod mozgatni, azonban egy nehezebb tárgy lelassíthat. Az R billentyű (vagy a középső egérgomb) nyomva tartásával tudod forgatni a tárgyat. A jobb egérgombbal tudod eldobni a tárgyat abba az irányba amerre nézel. Ez akkor jöhet jól, ha valamit el kell törni.

Ajtók

Tartsd lenyomva a bal egérgombot, és mozgasd az egeret a kívánt irányba az ajtók becsukásához vagy kinyitásához. Ha megnyomod a jobb egérgombot egy erőset nyomsz az ajtón abba az irányba, amelybe nézel.

Fiókok

Fiókok és hasonló tárgyak kinyitásához egyszerűen tartsd lenyomva a bal egérgombot és mozdítsd abba az irányba az egeret, amerre a fiókot szeretnéd mozdítani – pont úgy, mint az ajtók esetében. A jobb egérgombbal pedig erősen meglököd abba az irányba, amelybe nézel.

Kar

Tartasd lenyomva a bal egérgombot és mozgasd az egeret abba az irányba, amelybe a kart szeretnéd mozgatni.

Kerék

Amikor kereket vagy tekerőt mozdítasz, az egérrel végezz kör alakú mozdulatokat az óramutató járásának megfelelően vagy azzal ellentétesen attól függően, hogy merre szeretnéd forgatni az adott tárgyat.

Statikus tárgy

Bizonyos tárgyak annyira nagyok, hogy nem tudod mozgatni őket vagy egyéb módon hatni rájuk. Ha ilyen tárgyra kattintasz (nincs szükség a gomb nyomva tartásához) egy hang és/vagy szöveg jelzi azonnal, hogy nincs dolgod az adott tárggyal.

Tárgylista (Inventory)

A nálad lévő tárgyak listáját a Tab billentyű megnyomásával tudod előhozni (bizonyos esetekben előfordul, hogy a tárgylista nem érhető el). Az összes tárgyat megtalálod itt, amit felvettél a játék során. A jelenlegi életerődet (health), józanságodat (sanity), a megmaradt olaj mennyiségét (oil) és tűzszerszámok számát (tinderboxes) is láthatod. Vidd az egeret a tárgylista különböző részei fölé, és a megjelenő szövegdoboz további információkat ad az adott részről.

A tárgylistát leginkább a tárgyakkal kapcsolatos cselekvések miatt fogod használni. Ennek két módja lehetséges:

Tárgy használata

Ha egy nálad lévő tárgyat szeretnél használni a világban, kattints duplán (a bal egérgombbal) rajta. Ekkor visszatérsz a játékba, és a célkereszt helyett a kiválasztott tárgy ikonja fog látszódni. Vidd a fókuszt a céltárgyra, és közelíts felé, amíg az ikon villogni nem kezd, majd a bal egérgombbal tudod használni a tárgyat.

Tárgyak kombinálása

Bizonyos helyzetekben érdemes két tárgyat kombinálni, például egy botra kötelet kötni. Ehhez kattints a bal egérgombbal az egyik tárgyon, majd a gomb nyomva tartása közben húzd a másik tárgyra az egeret.

A tárgylistából tudod elérni a naplót, aminek a leírását a következőkben találod.

Journal (Napló)

A J billentyű megnyomásával vagy a tárgylistában található ikonra történő kattintással tudod előhozni a naplót. Az N billentyű megnyomásával a legutóbbi szöveges bejegyzést tudod megnézni. Miután megnyitottad a naplót három választásod van:

Diaries (Bejegyzések)

Amikor hangos szöveg bejegyzést veszel fel, ide kerül, de ha a Naplóban olvasod, nem lesz hangja, mint amikor először felvetted. Ne feledd, hogy a bejegyzések számozva vannak és az egész sorozatot megtalálod az aktuális szinten. Az oldal alján található jobbra és balra nyilakkal tudsz lapozni a bejegyzések között, a középen található, lefelé mutató nyíllal pedig kilépni.

Notes (Jegyzetek)

A jegyzetek nincsenek sorrendben, mint a bejegyzések és nincs hangjuk sem. Úgy tudsz váltani a jegyzetek között, mint a bejegyzéseknél.

Mementos (Mementók)

Ezek kivételesen fontos szösszenetek, amik igen hasznosnak fognak bizonyulni, amikor elakadsz a játékban. Amikor új mementó érhető el, a képernyő jobb alsó sarkában egy villogó napló ikont fogsz látni, és egy firkáló hangot hallani. Az M billentyű megnyomásával gyorsan megnézheted a mementókat. A képernyő alján található nyilakkal tudsz eligazodni közöttük, a naplóhoz hasonlóan.

Egészség és józanság

Az életerőd (health) csökken, ha valamilyen sérülést szenvedsz el (egy erős ütéstől, vagy nagy eséstől, stb.). Ha az életerőd nullára csökken, meghalsz. A halál azonban itt másképp működik mint a hagyományos játékokban. Ebben a játékban – ahelyett hogy egyszerűen újrakezdődne – nem veszítesz semmit a játékban elért eredményeidből, de valami megváltozik a játék világában. Ez a változás számos formában jelenhet meg, és sosem lehetsz biztos benne, hogy mi lesz az. Az életerőd növeléséhez keress gyógynövény kivonatokat (herbal extract) tartalmazó palackokat.

A józanság (sanity) fontos része a játéknak, és életbe vágó fontosságú, hogy nyomon kövesd az értékét. Ha túl alacsony, fizikai és mentális problémákkal találod szembe magad, amelyek olykor meglehetősen kellemetlenek. A józanságod csökken, ha felkavaró eseményeket látsz, túl sokáig nézel egy hátborzongató teremtményt vagy túl sokáig vagy a sötétben (erről bővebben lejjebb). Az egyetlen módja a józanság visszaállításának az, hogy fejtörőket és egyéb akadályokat oldasz meg. Ezért nagyon fontos, hogy odafigyelj rá, mert nem tudhatod, hogy mikor lesz alkalmad feltölteni.

Sötétség

Mivel elméd gyenge, nem tudsz sokáig a sötétben tartózkodni. Amint egy sötét részre lépsz, józanságod csökken, és gyorsan ki kell menned a fénybe. Ehhez vagy keresel egy fényesebb területet, vagy meggyújtasz egy közeli fényforrást. A fényforrás meggyújtásához egyszerűen fókuszálj rá, és nyomd meg a bal egérgombot. Ne feledd, hogy tűzszerszámra van szükséged, ha meg akarsz gyújtani valamit. Előrelátóan használd ezeket, de ne tartalékolj túl sokat se, mert ha nem használsz eleget, az komoly hatással lehet a józanságodra.

A sötétség másik ellenszere a lámpás. Ez a tárgy a játék elején megtalálható, és segít a közeli dolgokat világosban tartani. Meg tudod gyújtani az F billentyű megnyomásával vagy ha rákattintasz a tárgylistában. Az égő lámpás folyamatosan csökkenti az olajtartalékodat, ezért érdemes csak akkor használni, amikor szükség van rá. Olajat találsz elszórva palackokban illetve bizonyos helyeken olajos hordókban.

Találkozás a teremtményekkel

Az utazásod során furcsa teremtményekbe futhatsz bele, melyek a sötétben rejtőzködnek. Ne feledd, hogy ez nem lövöldözős játék, és te nem akcióhős vagy. Az Amnesiában az ilyen találkozások nagyon veszélyesek, óvatosnak és ébernek kell lenned, ha életben akarsz maradni. Először is rejtőzz el, és maradj mozdulatlan. A teremtmények nehezebben vesznek észre, ha összekuporodsz, nem mozogsz és a sötétben maradsz. Minél tovább vagy a sötétben, annál jobban haladsz a megőrülés felé, ezért nem rejtőzködhetsz így túl sokáig.

Amikor tudod, hogy hol van az ellenség, megpróbálhatsz elosonni mellette. Ehhez maradj összekuporodva és mozogj óvatosan a sötétben. Ha véletlenül nekimész valaminek, meghallhatnak. Néha persze az a legjobb megoldás, ha mozdulatlanul várod, amíg elmúlik a veszély. Azonban vigyázz a józanságodra, és tartsd észben, hogy a rettegés egyre közeledik.

Ha észrevettek, futnod kell. Próbálj elbújni egy szobában és eltorlaszolni az ajtót. Ne feledd, hogy nem szabad sokáig az ellenségre nézned, mert az csökkenti a józanságodat és nagyobb bajba fogsz kerülni, mint amiben most vagy.

Mentés

Neked nem kell törődnöd a mentéssel, a játék elintézi helyetted. Amikor abba akarod hagyni a játékot, egyszerűen nyomd meg az Escape billentyűt és válaszd az „Exit and Save" pontot a menüben. A legközelebbi indításkor a „Continue" megnyomásával tudod folytatni a játékot ott, ahol abbahagytad.

Alapértelmezett billentyűk

Cselekvés	Gombok
Mozgás	**W, A, S** és **D**
Nézelődés	**Egérmozgás**
Főmenü	**Escape**
Tárgylista megnyitása (Inventory)	**Tab**
Napló megnyitása	**J**
Mementók megnyitása	**M**
Legutóbbi szöveg megnyitása	**N**
Vissza a menükben	**Escape**
Cselekvések	**Bal egérgomb**
Tárgy eldobása	**Jobb egérgomb**
Megfogott tárgy forgatása	**R nyomva tartása**
Megfogott tárgy közelebb/távolabb	**Egérgörgő**
Ugrás	**Szóköz**
Kuporodás	**Ctrl**
Futás	**Shift nyomva tartása**

3) Hibaelhárítás

- Elakadtam! Mit csináljak?

Először is, nézd meg a mementókat, hátha találsz valami nyomot közöttük. Másodszor, nézz körbe nagyon figyelmesen a szinten, hátha kihagytál valamilyen fontos részletet. A fontosabb tárgyak elég jól láthatók, tehát ha minden szobába bementél az adott szinten, meg kellett találnod minden fontos dolgot. Továbbá ne feledd, hogy majdnem az összes fejtörőt az adott szinten található tárgyak segítségével lehet megoldani. A néhány kivételnek, amikor egy másik szint tárgyait kell használni, egyértelműnek kell lennie sa mementókból.

Végül, ha semmi sem segít, látogasd meg a fórumot, és ott kérj segítséget: **http://frictionalgames.com/forum/**

- A játék szaggat.

Ha nem megfelelő teljesítményt tapasztalsz, a következőket tudod tenni:

- Csökkentsd a felbontást.
- Állítsd az ssao resolution és parallax quality beállításokat low (alacsony) értékre.
- Állítsd az árnyékokat (shadow quality) alacsony minőségűre, vagy kapcsold ki azokat
- Kapcsold ki a vsync-et.
- Telepítsd fel a legfrissebb meghajtóprogramokat a videokártyádhoz.
- A játék nem fut / furcsa grafikai elemek jelennek meg.

A következőket próbáld meg:

- Telepítsd fel a legfrissebb meghajtóprogramokat a videokártyádhoz.
- Győződj meg róla, hogy feltelepítetted az OpenAL-t (a játék telepítése során meg kellett jelennie)
- Állítsd az árnyékok minőségét alacsonyra (Shadow quality: low)
- Látogasd meg a **http://support.frictionalgames.com/** címet, és nézd meg, van-e megoldás a problémádra.

4) Támogatás

Mindent megtettünk annak érdekében, hogy e termék a jelenleg elérhető hardvereszközökkel kompatibilis legyen. Ha bármilyen problémát tapasztalsz termékünk használata közben, kérjük, lépj kapcsolatba ügyfélszolgálatunkkal!

Kapcsolat: CNG.HU Kft. 1021 Budapest; Budakeszi út 91.

E-mail: support@cnghungary.hu

5) Garanciális információk, korlátozott felelősségvállalás

A CNG.HU Kft. mindössze azt garantálja a vásárló számára, hogy a jelen kézikönyv mellé adott lemez, és az azon található szoftvertermék a vásárlástól számított 90 napig az e kézikönyvben leírtak szerint fog működni, amennyiben arra alkalmas berendezésben használják. Ha a szoftvertermék 90 napon belül hibásnak bizonyulna, kicserélésre kerül. Ehhez juttassa vissza a lemezt a CNG.HU Kft. részére (cím a lap alján), vagy annak hivatalos viszonteladójához, a vásárlást és annak időpontját igazoló számlával együtt. A lemez cseréje az eredeti vásárló részére a postaköltséget leszámítva ingyenes, ám felelősségünk csupán idáig terjed. EZ A GARANCIA MINDEN EGYÉB GARANCIÁT HELYETTESÍT, LEGYEN AZ SZÓBELI, ÍRÁSOS, KINYILVÁNÍTOTT, VAGY VÉLELMEZETT. MINDEN VÉLELMEZETT GARANCIA, BELEÉRTVE A PIACKÉPESSÉGET ÉS ALKALMASSÁGOT, KÜLÖNLEGES ESETBEN, ÉS AMENNYIBEN JOGOS, A TERMÉK VÁSÁRLÁSÁTÓL SZÁMÍTOTT 90 NAPOS IDŐTARTAMRA KORLÁTOZÓDIK.

A vonatkozó jogszabályok által megengedett legnagyobb mértékben kizárják a CNG.HU Kft. beszállítói felelősségét: (a) következményi, vagy balesetszerű károk esetén, (b) bármely természetű veszteség esetén, beleértve az elmaradt üzleti hasznot, adatvesztést, bizalmas adatok elvesztését, illetve bármilyen kívánatos eredmény elmaradásából fakadó veszteséget, beleértve a gondatlanságból eredő eseményeket, vagy (c) a közvetett, speciális károkat, amelyek a korlátozott felelősségvállalás megszegéséből adódnak.

A fenti szabályozás akkor is irányadónak tekintendő, ha a CNG.HU Kft. tájékoztatásban részesült az ilyen károk bekövetkezésének lehetőségéről. Egyes jogrendszerek nem engedélyeznek korlátozásokat a garanciális időtartamban, és/vagy kizárásokat valamint korlátozásokat következményi-, vagy balesetszerű károk esetére, így lehet, hogy a fenti korlátozások és/vagy kizárások Önre nem vonatkoznak. E garanciavállalás nem alkalmazható az esetben, ha ennek bármely részét előre nem látható állami vagy helyhatósági törvény tiltja. E garanciavállalás speciális jogokat biztosít Önnek, ám előfordulhatnak egyéb jogok is, amelyek államról-államra változhatnak.

Ön a jelen szoftverterméket, az ahhoz tartozó dokumentációt, illetve ezeknek bármely részét vagy elemét nem reprodukálhatja, nem készíthet ez alapján munkát, nem adhatja el ezeket vagy ezeknek a másolatait, másra ezeknek tulajdonjogát nem ruházhatja át, nem adhatja bérbe, lízingbe vagy kölcsön ezeket másoknak. Mindazonáltal lehetősége van az egész szoftvertermék és az ahhoz tartozó dokumentáció végleges átruházására, amennyiben Önnél nem marad sem archív, se biztonsági másolat a szoftvertermékről, az ahhoz tartozó dokumentációról, valamint ezeknek bármely részéről vagy eleméről, és amennyiben az új tulajdonos elfogadja a jelen szerződésben foglaltakat. Továbbá nem módosíthatja, nem fejtheti vissza, nem szerelheti szét vagy nem fordíthatja le a szoftverterméket, az ahhoz járó dokumentációt, illetve ezeknek bármely részét vagy elemét, valamint nem készíthet semmilyen másolatot a szoftver moduljairól a célból, hogy azt vagy azokat más szoftverekkel felhasználhassa.

A szoftvert kizárólag magánhasználat céljára bocsájtjuk rendelkezésére.CNG.HU Kft.1021 Budapest; Budakeszi út 91.

6) Stáblista

Tervezés
Thomas Grip
Jens Nilsson

Programozás
Thomas Grip
Luis A. Rodero Morales

Hangmérnök
Jens Nilsson

Grafika
Marcus Johansson
Marc Nicander

Szint szerkesztés
Marcus Johansson
Marc Nicander
Jens Nilsson

Szint scriptelés
Thomas Grip
Luis A. Rodero Morales
Jens Nilsson

Mac/Linux Portolás
Edward Rudd

További Grafika
Abyss Lights Studios
Rasmus Gunnarsson
Magnus Hertzberg
Nicodemus Mattisson
Jonas Steinick Berlin
Olof Strand
Sebastian Vasselbring

Zene
Mikko Tarmia

További Hangeffektek
Tapio Liukkonen - Kaamos Sound

Író
Mikael Hedberg

Történet
Thomas Grip
Mikael Hedberg

Koncepciórajzok
Rasmus Gunnarsson
Jonas Steinick Berlin

Szinkronrendező és szereplőválogatás
Lani Minella – AudioGodz

Szinkronhangok
Richard Topping – Daniel
Sam Mowry – Alexander
Bill Corkery – Agrippa
Eric Newsome – Herbert
Lani Minella – Girl & Mother
Marc Biagi – Innocent Man
Dave Rivas – Man In Morgue
Dan Zullo – Wilhelm & Thugs

Bétatesztelők
Anton Adamse
Antonio Luis Tirado Chávez
Agustín Cordes
Cedric Guillemet
Christopher Bates
Rasmus Gunnarsson
David Gustavsson
Mikael Hedberg
Magnus Hertzberg
Martin Jonsson
Tom Jubert
Aleksey Luchin
Kristoffer Lövgren
Javier Mairena
Nicodemus Mattisson
Emil Meiton
David Rosen
Michaël Samyn
Jonas Steinick Berlin
Erik Svedäng

Külön köszönet
A szeretteinknek a támogatásért és türelemért

Wolfire Games
Julio Jerez - Newton Game Dynamics
Andreas Jonsson - Angel Code
DevIL Image Library
TinyXML
LibSDL





CENEGA

GRATULUJEMY! WYGRAŁEŚ!

Aby odebrać nagrodę, wejdź na stronę
www.kompania.cenega.pl
i zarejestruj grę wpisując poniższy kod:

PRAMO-ABCD-EA57-AD41-CBFE

PARTNERZY I FUNDATORZY NAGRÓD KOMPANII GRACZY:

BEVERLY HILLS WIĘCEJ NIŻ FILM

broń.pl

CD-ACTION www.cdaction.pl

fabryka słów WWW.FABRYKA.PL

iCOMP.pl

KLUB ŚWIATA KOMIKSU

Wydawnictwo MAG

Reebok

Saitek

FRICTIONAL GAMES



Nordic Game Program

© 2010 Nordic Game Program. All rights reserved.

Amnesia

PC
DVD
ROM




norden
Nordic Game Program



THE DARK DESCENT
MROCZNY OBŁĘD

CENEGA

© 2010 Nordic Game Program. All rights reserved.